

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектная деятельность»**

Учебный курс «Проектная деятельность» предназначен для студентов направления подготовки 38.03.07 Товароведение.

Дисциплина «Проектная деятельность» включена в состав вариативной части блока «Обязательные дисциплины».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (6 часов), самостоятельная работа студентов (318 часов). Дисциплина реализуется на 2, 3, 4 курсах в 3, 4, 5, 6, 7 семестрах (для заочной формы обучения на 3-5 курсах).

Дисциплина «Проектная деятельность» основывается на знаниях, умениях и навыках, полученных в результате изучения дисциплин «Основы проектной деятельности», «Экономическое мышление», «Введение в дисциплинарные картины мира», «Современные информационные технологии», «Регулирование производства и обращения товаров» и позволяет подготовить студентов к самостоятельной аналитической, проектной и исследовательской деятельности при прохождении преддипломной практики и написании выпускной квалификационной работы.

**Целью** изучения дисциплины «Проектная деятельность» является формирование знаний, умений и навыков в области проектной деятельности.

### **Задачи дисциплины:**

- получение знаний о техниках проектной работы, связанных с определением проблемы, сбором данных и разработкой решений проблем;
- развитие умений использовать полученные знания в разработке управленческих решений, связанных с разработкой и реализацией различных программ и проектов;

- приобретение навыков применения инструментария дизайн-мышления
- приобретение навыков системного подхода к анализу проблемных ситуаций.

Для успешного освоения дисциплины «Проектная деятельность» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности;
- способностью творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда;
- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности;
- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия;
- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2 - способность организовывать закупку и поставку товаров, осуществлять связи с поставщиками и покупателями, контролировать выполнение договорных обязательств,	Знает	принципы организации закупок и поставок товаров, осуществления связей с поставщиками и покупателями; принципы и методы дизайн-мышления, необходимые для своевременного получения качественных результатов проекта
	Умеет	организовывать закупку и поставку товаров, осуществлять связи с поставщиками и покупателями, контролировать выполнение договорных обязательств; разрабатывать продукт на основе идеи, полученной в ходе применения методик

повышать эффективность торгово-закупочной деятельности		дизайн-мышления
	Владеет	навыками организации закупок и поставок товаров, осуществления связей с поставщиками и покупателями, контроля выполнения договорных обязательств, повышения эффективности торгово-закупочной деятельности; навыками разработки и управления проектами
ПК – 4 - умение сотрудничать с ведущими мировыми и российскими компаниями успешно решая задачи по формированию долгосрочных партнерских отношений в ритейлере	Знает	основные ведущие мировые и российские компании; принципы управления проектами
	Умеет	сотрудничать с ведущими мировыми и российскими компаниями; разрабатывать проекты по формированию долгосрочных партнерских отношений в ритейлере
	Владеет	методами формирования долгосрочных партнерских отношений в ритейлере; методами разработки и управления проектами
ПК – 6 - способность применять принципы товарного менеджмента и маркетинга при закупке, продвижении и реализации сырья и товаров с учетом их потребительских свойств	Знает	принципы товарного менеджмента при закупке, продвижении и реализации товаров; принципы разработки новых проектов в соответствии с принципами товарного менеджмента
	Умеет	использовать принципы товарного менеджмента при закупке, продвижении и реализации товаров; разрабатывать продукт на основе идеи, полученной в ходе применения методик дизайн-мышления, разрабатывать бэклог продукта, бэклоги спринтов, управлять проектами на основе гибких фреймворков Скрам и Канбан
	Владеет	навыками внедрения принципов товарного менеджмента при закупке, продвижении и реализации товаров; навыками разработки и управления проектами на основе принципов дизайн-мышления, гибких фреймворков Скрам и Канбан
ПК – 9 - владеть различием и назначением торговой марки, бренда, логотипа	Знает	различия между торговой маркой, брендом, логотипом; принципы разработки новых торговых марок, брендов, логотипов
	Умеет	различать торговую марку, бренд, логотип; разрабатывать новые торговые марки, бренды, логотипы
	Владеет	различием и назначением торговой марки, бренда, логотипа; методами разработки и управления новыми торговыми марками, брендами, логотипами
ПК – 10 - знание ассортимента и потребительских свойств товаров,	Знает	ассортимент и потребительские свойства товаров, факторы, определяющие их качество; принципы разработки и реализации проектов при разработке нового ассортимента

факторов, формирующих и сохраняющих их качество	Умеет	управлять ассортиментом и качеством товаров, обеспечивать необходимый уровень качества товаров и их сохранение; разрабатывать продукт на основе идеи, полученной в ходе применения методик дизайн-мышления, разрабатывать бэклог продукта, бэклоги спринтов, управлять проектами на основе гибких фреймворков Скрам и Канбан
	Владеет	способами, методами и средствами управления ассортиментом и качеством товаров, обеспечения необходимогон разработки и управления проектами на основе принципов дизайн-мышления, гибких фреймворков Скрам и Канбан

Использование активных методов обучения учебным планом не предусмотрено.